

Match Inmobiliario

Plan de Pruebas

INFORMACIÓN GENERAL

Nombre del Proyecto	Match Inmobiliario
Patrocinador	TecnoNova
Fecha de Presentación	06/12/2024

HISTORIAL DE VERSIONES

Versión	Presentado por	Fecha
1.0	Víctor Celis	01/12/2024

TABLA DE CONTENIDO

1. INTRODUCCIÓN	4
1.1 PROPÓSITO	4
1.2 DEFINICIONES, ACRÓNIMOS Y ABREVIATURAS	5
1.3 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	6
1.4 AUDIENCIA	6
2. ESTRATEGIAS	7
2.1 OBJETIVOS	7
2.2 SUPUESTOS	7
2.3 PRINCIPIOS	9
2.4 ENFOQUE DE LOS DATOS	9
2.5 ALCANCE Y NIVEL DE LAS PRUEBAS	9
2.5.1 EXPLORATORIA	9
2.5.2 TESTING FUNCIONAL	10
2.5.3 PRUEBA DE ACEPTACIÓN DE USUARIO (UAT)	11
2.5.4 MÓDULOS Y FUNCIONALIDADES A TESTEAR	11
3. ESTRATEGIAS DE EJECUCIÓN	12
3.1 CRITERIOS DE ENTRADA Y SALIDA	12
3.2 ITERACIÓN DE LAS PRUEBAS	13
3.3 VALIDACIÓN Y GESTIÓN DE DEFECTOS	13
3.4 MÉTRICAS	14
4. PROCESOS DE GESTIÓN DE PRUEBAS	15
4.1 PROCESO DE DISEÑO DE PRUEBAS	15
4.2 PROCESO DE EJECUCIÓN DE PRUEBAS	15
4.3 RIESGOS DE PRUEBA Y FACTORES DE MITIGACIÓN	16
5. PLAN DE COMUNICACIONES Y LISTA DE EQUIPOS	18
5.1 EXPECTATIVAS DEL ROL	18
5.1.1 GESTIÓN DE PROYECTO	18
5.1.2 PLANIFICACIÓN DE PRUEBAS	18
5.1.3 EQUIPO DE TESTING	19
5.1.4 GERENTE DE PROYECTOS	19
5.1.5 EQUIPO DE DESARROLLO	19
6. AMBIENTE DE PRUEBAS	20
6.1 REQUISITOS	20
6.2 ENTORNO DE PRUEBAS	20

1. INTRODUCCIÓN

1.1 PROPÓSITO

Este apartado tiene como propósito establecer las técnicas, herramientas y actividades relacionadas con la ejecución y validación del plan de pruebas; incluye responsabilidades de cada una de las tareas, los recursos y los prerrequisitos que deben ser considerados en el esfuerzo de las pruebas, en la búsqueda de garantizar el cumplimiento de los requerimientos planteados en el marco del desarrollo del proyecto “Match Inmobiliario”.

El contenido del documento es:

- **Estrategia de prueba:** reglas sobre las que se basará la prueba, incluyendo los datos del proyecto y descripción del proceso para establecer una prueba válida.
- **Estrategia de Ejecución:** describe cómo se realizará la prueba y proceso para identificar e informar los defectos, también, cómo se implementarán los arreglos.
- **Proceso de Gestión de pruebas:** proceso para manejar la logística de la prueba y todos los eventos que surgen durante la ejecución de las pruebas.
- **Plan de comunicaciones:** se define las expectativas relacionadas con las funciones involucradas en la gestión, planificación o ejecución del plan de prueba para el proyecto.
- **Entorno de prueba:** describe los recursos que se necesitan para ejecutar las pruebas.

1.2 DEFINICIONES, ACRÓNIMOS Y ABREVIATURAS

Plan de prueba: describe todos los métodos que se utilizarán para verificar que el software satisface la especificación del producto y las necesidades del cliente. Incluye los objetivos de calidad, necesidades de recursos, cronograma, asignaciones, métodos, etc.

Casos de prueba: lista los ítems específicos que serán probados y describe los pasos detallados que serán seguidos para verificar el software.

Reporte de pruebas: describen los problemas encontrados al ejecutar los casos de prueba.

Herramientas de pruebas y automatización: documentación de las herramientas empleadas en el proceso de pruebas.

UAT: User Acceptance Testing (Pruebas de aceptación de usuario).

1.3 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

El proyecto “Match Inmobiliario” tiene como propósito transformar la experiencia de búsqueda de inmuebles, proporcionando a los usuarios una herramienta innovadora que combina tecnología de geolocalización con filtros personalizados y notificaciones en tiempo real. Esta aplicación móvil permite a los usuarios, mientras están en movimiento, identificar propiedades en venta o arriendo cercanas a su ubicación actual, ajustándose a sus preferencias personales. El objetivo es facilitar y optimizar el proceso de toma de decisiones al buscar propiedades, ofreciendo una solución digital que centraliza la información y reduce la necesidad de utilizar múltiples plataformas o de contactar directamente con agentes inmobiliarios.

La razón de ser de esta aplicación radica en la demanda constante de soluciones digitales que simplifiquen y mejoren la experiencia de búsqueda de propiedades. Los consumidores, cada vez más, buscan métodos eficientes y accesibles para encontrar inmuebles que se ajusten a sus necesidades, evitando así recorridos innecesarios y procesos complicados. "Match Inmobiliario" responde a esta necesidad al utilizar avanzadas funcionalidades de geolocalización y personalización, posicionándose como una herramienta atractiva para un público tecnológicamente competente que busca adquirir o arrendar propiedades de manera eficiente y conveniente.

1.4 AUDIENCIA

- Los *miembros del equipo del proyecto* realizan las tareas especificadas más adelante, también proporcionarán sugerencias y recomendaciones sobre este documento.
- El *Gerente de proyecto* está destinado al control de los plazos del proyecto, también a la revisión del documento, siguiendo el desempeño de las pruebas de acuerdo con las tareas especificadas, así como a la aprobación del documento y además, es responsable de la entrega de los resultados.
- El *Supervisor Académico*, quien puede participar en la prueba de UAT para asegurar que el negocio está alineado con los resultados de la prueba.

2. ESTRATEGIAS

2.1 OBJETIVOS

El objetivo de la prueba es verificar que la funcionalidad de “Match Inmobiliario” se comporta de acuerdo con las especificaciones. La prueba ejecutará, verificará, identificará y examinará todos los defectos de severidad alta y media según los criterios de entrada.

El producto final de la prueba es:

- Un software listo para la producción.

2.2 SUPUESTOS

Supuestos clave:

- Datos tipo producción requeridos y disponibles en el sistema antes del inicio de las Pruebas Funcionales.
- En la fase de prueba, la Iteración 2 se iniciará sólo si la tasa de defectos es alta en la Iteración 2.

General:

- Las pruebas exploratorias se llevarán a cabo una vez que la construcción esté lista para ser probada.
- Las pruebas de rendimiento si estarán consideradas para esta estimación.
- De todos los defectos se adjuntará la evidencia del paso a paso hasta mostrar el error.
- El equipo de prueba tendrá acceso al entorno de prueba a través de la distribución de un archivo de máquina virtual.
- El equipo de pruebas asume todas las entradas necesarias requeridas durante el diseño y la ejecución de pruebas será apoyado por el equipo de desarrollo.
- Las pruebas estáticas y las pruebas funcionales de los casos de prueba serán realizadas por el Grupo de QA.
- El entorno de pruebas y las actividades de preparación serán propiedad del equipo de desarrollo.

- El equipo de desarrollo proporcionará un plan de corrección a los defectos basados en las reuniones realizadas tras cada iteración. Lo mismo se informará al equipo de pruebas antes del inicio de las alteraciones de corrección de defectos.
- El gerente del proyecto revisará y firmará todos los casos de prueba preparados por el equipo de prueba antes del inicio de la ejecución de estas.
- El gerente del proyecto revisará y firmará todas las entregas de pruebas ejecutadas exitosamente, así se podrá certificar la aplicación móvil.
- El proyecto proporcionará planificación de pruebas, diseño de pruebas y soporte de ejecución de pruebas.
- El equipo de pruebas administra el esfuerzo de las pruebas con una estrecha coordinación con el gerente de proyecto.
- El equipo del proyecto tiene el conocimiento y la experiencia necesarios, o ha recibido capacitación adecuada sobre el sistema, el proyecto y los procesos de prueba.
- No hay tiempo de inactividad del entorno durante las pruebas debido a interrupciones o correcciones de defectos.
- El sistema será tratado como caja gris en los casos que se especifiquen, pese a que se observe la información de manera correcta, se revisará la respuesta de la base de datos. Para el resto de casos, será tratado como caja negra, de tal forma que si la información se muestra correctamente en línea y en los informes, se asume que la base de datos está funcionando correctamente.

Pruebas:

- Durante las pruebas estáticas, el equipo de pruebas analizará los documentos generados durante la toma de requerimientos, se verifica si cumple o no con lo solicitado.
- Durante las pruebas funcionales, el equipo de pruebas utilizará datos precargados que están disponibles en el sistema en el momento de la ejecución.
- El equipo de pruebas realizará pruebas funcionales sólo a Match Inmobiliario.

UAT:

- La ejecución de la prueba UAT será realizada por los usuarios finales y el grupo QA proporcionará su apoyo en la creación del script UAT.

2.3 PRINCIPIOS

- Las pruebas se concentrarán en el cumplimiento de los objetivos de negocio, la eficiencia de costos y la calidad.
- Habrá procedimientos comunes y consistentes para todos los equipos que apoyan las actividades de prueba.
- Los procesos de prueba estarán bien definidos, pero flexibles, con la capacidad de cambiar según sea necesario.
- Las actividades de prueba se basarán en etapas anteriores para evitar la redundancia o la duplicación de recursos.
- El entorno de pruebas y los datos emulará un entorno de producción tanto como sea posible.
- La prueba será una actividad repetible, cuantificable y mensurable.
- Las pruebas se pueden dividir en fases distintas, cada una con objetivos y metas claramente definidos.
- Existirán criterios de entrada y salida.

2.4 ENFOQUE DE LOS DATOS

En las pruebas funcionales, Match Inmobiliario contendrá datos de prueba precargados y se usará para probar las actividades.

2.5 ALCANCE Y NIVEL DE LAS PRUEBAS

2.5.1 EXPLORATORIA

PROPÓSITO: el propósito de esta prueba es asegurarse de que se eliminen los defectos críticos antes de que puedan comenzar los siguientes niveles de prueba.

ALCANCE: Navegación de primer nivel, módulos de administración.

TESTERS: Equipo de QA.

MÉTODO: esta prueba exploratoria se lleva a cabo en la aplicación sin ningún script de prueba y con la documentación correspondiente.

SINCRONIZACIÓN: al comienzo de cada iteración.

2.5.2 TESTING FUNCIONAL

PROPÓSITO: Se realizarán pruebas funcionales para comprobar las funciones de la aplicación. La prueba funcional se realiza alimentando la entrada y validando la salida de la aplicación.

ALCANCE: El testing funcional estará enfocado en realizar pruebas sobre la aplicación móvil, de tal forma que se compruebe que se obtiene el resultado esperado según cada requerimiento.

TESTERS: Equipo de QA.

MÉTODO: La prueba se realizará de acuerdo con scripts funcionales.

SINCRONIZACIÓN: después de completar la prueba exploratoria.

CRITERIOS DE ACEPTACIÓN DE PRUEBAS:

- Documento de Especificación Funcional aprobado. Los documentos de caso de uso deben estar disponibles antes del inicio de la fase de diseño de la Prueba.
- Casos de prueba aprobados y firmados antes del inicio de la ejecución de la prueba
- Desarrollo completado, unidad probada con estado de paso y resultados compartidos al equipo de pruebas para evitar defectos duplicados
- Entorno de prueba con aplicación instalada(cuando corresponda), configurada y lista para usar

Cierre/Firma
<p>Documento de Especificación Funcional Aprobado</p> <p>Casos de uso aprobados</p> <p>Casos de prueba aprobados</p>

Disponibilidad
<p>Desarrollo completado y probado en unidad</p> <p>La aplicación desplegada y sistema listo para la prueba en el entorno de prueba</p> <p>Datos tipo producción están disponible para probar todas las funcionalidades.</p>

ENTREGABLES:

N°	Nombre	Autor	Revisor
1	Plan de Prueba	Equipo Testing	Gerente de Proyecto
2	Casos de Prueba Funcionales	Equipo Testing	Gerente de Proyecto
3	Registro de defectos (Informe de aplicación de pruebas)	Equipo Testing	Gerente de Proyecto
4	Informe de resultados y cierre	Gerente de Proyecto	Gerente de Proyecto

2.5.3 PRUEBA DE ACEPTACIÓN DE USUARIO (UAT)

PROPÓSITO: Esta prueba se centra en la validación de la lógica de negocio. Permite a los usuarios finales realizar una revisión final del sistema antes de la implementación.

TESTERS: el UAT es realizado por los usuarios finales.

MÉTODO: Dado que los usuarios finales son los más indicados para proporcionar información sobre las necesidades del negocio y la forma en que el sistema se adapta a ellos, puede ocurrir que los usuarios realicen alguna validación no incluida en los scripts.

SINCRONIZACIÓN: Después de que todos los demás niveles de pruebas (exploratorio y funcional) se hacen. Solamente después de que esta prueba esté terminada el producto puede ser lanzado a la producción.

ENTREGABLES:

N°	Nombre	Autor	Revisor
1	Casos de Prueba	Equipo Testing	Analista de Sistemas

2.5.4 MÓDULOS Y FUNCIONALIDADES A TESTEAR

- 1) LOGIN:** Función encargada de dar seguridad al sistema. Se realizarán pruebas a la APP Mobile en función a su función de login, debido a que la app cuenta con sistema de logueo el cuál verificará que el par usuario/contraseña sea correcto.
- 2) EXPLORAR:** En este módulo, el usuario observará y verá los detalles de los inmuebles a su alrededor, pudiendo moverse por el mapa y guardando aquellos que sean de su interés.
- 3) FAVORITOS:** En este módulo, el usuario podrá revisar los inmuebles guardados en este apartado, permitiendo eliminarlos de él.
- 4) DESCUBRIR:** En este módulo, el usuario recibirá sugerencias de inmuebles basándose en sus preferencias, pudiendo guardarla o desecharla definitivamente.
- 5) PUBLICACIONES:** En este módulo, el usuario, al cambiar su perfil a vendedor, podrá ver y eliminar sus publicaciones de viviendas.
- 6) PREFERENCIAS:** En este apartado, el usuario podrá modificar sus preferencias, actualizando de esta forma sus coincidencias.
- 7) CAMBIAR DE PERFIL:** Esta funcionalidad permite al usuario cambiar entre el perfil vendedor y comprador, obteniendo menús distintos según sea el caso.

- 8) **AÑADIR PROPIEDAD:** En este módulo, el usuario podrá agregar una nueva propiedad al sistema, agregando los detalles, imágenes y link(s) de contacto.
- 9) **ORTOGRAFÍA:** La ortografía del sistema debe estar correcta y de acuerdo a las normas del lenguaje formal.
- 10) **SEGURIDAD:** Este apartado, tendrá relación con el manejo de sesiones y seguridad del sistema en su totalidad.

3. ESTRATEGIAS DE EJECUCIÓN

3.1 CRITERIOS DE ENTRADA Y SALIDA

- Los *criterios de entrada* se refieren a las condiciones deseables para iniciar la ejecución de la prueba.
- Los *criterios de salida* son las condiciones deseables que deben cumplirse para proceder con la implementación.
- Los criterios de entrada y salida son referencias flexibles. Si no se cumplen, el equipo de prueba evaluará el riesgo, identificará acciones de mitigación y proporcionará una recomendación. Todo esto es dirigido al gerente del proyecto para una decisión final de "ir y no ir".
- Criterios de entrada para iniciar la fase de ejecución de la prueba: las actividades enumeradas en la sección Planificación de la prueba del programa están completadas al 100%.
- Criterios de entrada para iniciar cada Iteración: las actividades enumeradas en la sección de Ejecución de Pruebas de la programación se completan al 100% en cada Iteración.

Criterio de salida	Equipo Testing	Notas
Scripts de prueba 100% ejecutados		Se ejecutan los scripts para probar el funcionamiento
Tasa de aprobación del 95% de los scripts de prueba		No Se ha obtenido una tasa de aprobación del 95% de los scripts de prueba
No hay defectos críticos y de alta severidad		No existen defectos
95% de los defectos de severidad media han sido cerrados		No se han corregido los errores
Todos los defectos restantes se cancelan o documentan como solicitudes de cambio para una versión futura		Los defectos detectados han sido debidamente documentados, solicitando sus cambios.

Todos los resultados esperados y reales son capturados y documentados con el script de prueba		Se pudieron realizar el 89,3% de los casos de prueba.
Todos los defectos registrados		Se realizó un documento con todos los defectos/bugs que la app tuvo.
Cierre de prueba completada y firmada		Se da por finalizado el periodo de pruebas de la app y se firma el documento de testing para formalizar el término del testing
Limpieza del entorno de prueba completada y una nueva copia de seguridad del entorno		Se lleva a cabo la limpieza del entorno de pruebas y posteriormente se realiza una copia de seguridad

3.2 ITERACIÓN DE LAS PRUEBAS

- Habrá dos tipos de Iteración para pruebas funcionales, **Test** y **UAT**. Cada Iteración ejecutará todos los scripts.
- El objetivo de la primera Iteración es identificar cualquier bloqueo, defectos críticos, y la mayoría de los defectos de alta prioridad.
- El objetivo de la segunda Iteración es identificar los defectos restantes de alta y media, eliminar el trabajo realizado en la primera Iteración, corregir las lagunas en los guiones y obtener resultados de rendimiento.

3.3 VALIDACIÓN Y GESTIÓN DE DEFECTOS

- Se espera que los testers ejecuten todas las secuencias en cada una de las iteraciones descritas anteriormente. Sin embargo, se reconoce que los testers podrían realizar pruebas adicionales si identifican una posible brecha. Esto es especialmente relevante en la segunda iteración, por cuanto se evalúan módulos relacionados con la seguridad de la aplicación.
- El equipo técnico recopilará información diariamente y solicitará detalles adicionales al equipo QA (testing). El equipo técnico trabajará en los arreglos.
- Es responsabilidad del tester es abrir los defectos, asignar una severidad y estado inicial, volver a probar y cerrar el defecto; es responsabilidad del Administrador de Defectos revisar la gravedad de los defectos y facilitar con el equipo técnico la corrección y su implementación, comunicarse con los tester cuando la prueba puede continuar o debe detenerse, solicitar al tester que vuelva a probar y modificar el estado mientras el defecto

avanza a través la Iteración; es responsabilidad del equipo técnico revisar diariamente los resultados de las pruebas, pedir detalles si es necesario, corregir el defecto, comunicar al Administrador de defectos la corrección que se hace, implementar la solución según la solicitud del Administrador de defectos.

- Los defectos encontrados durante la prueba se clasificarán de la siguiente manera:

Severidad	Impacto
1. Crítico	<ul style="list-style-type: none"> ▪ El fallo es lo suficientemente crítico como para bloquear el sistema, causar daños en los archivos o causar una pérdida de datos potencial. ▪ Hace que la aplicación se bloquee y requiera reiniciar el sistema o cerrar la app.
2. Grave	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Provoca la falta de funcionalidad vital del programa.
3. Medio	<ul style="list-style-type: none"> ▪ El error degradará la calidad del sistema. ▪ El error impide que se prueben otras áreas del producto. Sin embargo, otras áreas pueden ser probadas independientemente.
4. Bajo	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Hay un mensaje de error insuficiente o poco claro, que tiene un impacto mínimo en el uso del producto.

3.4 MÉTRICAS

Las métricas para medir el progreso y el nivel de éxito de las pruebas se desarrollarán y se compartirán con el jefe del proyecto para su aprobación. Las siguientes son algunas de las métricas que serán ocupadas para el proyecto:

Reporte	Descripción
Métricas de proceso	Estas métricas intentan medir el proceso de la ejecución de los casos de prueba, detallando cuántos fueron los casos que cumplen con los resultados esperados y cuáles no cumplen para poder ser revisados y corregidos.
Métricas de defecto	<p>Casos de prueba rechazados por la severidad Esta métrica mide el estado de severidad de los defectos encontrados en el proyecto con el fin de conocer si son relevantes o no.</p> <p>Casos de prueba rechazados por categoría Mide el estado de cuántos casos rechazados fueron por cada categoría dentro de estas categorías se encuentran por: Interfaz, Integración, Usabilidad y Validación.</p> <p>Módulos por cantidad de casos de prueba rechazados</p>

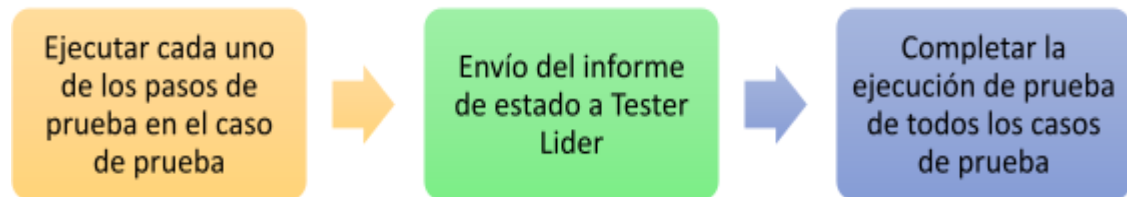
Detecta cuantos casos de prueba se realizaron por módulo y cuantos fueron fallidos, este gráfico nos ayuda a entender en qué porcentaje se encuentra cada módulo, identificando los que fueron fallidos para su corrección

4. PROCESOS DE GESTIÓN DE PRUEBAS

4.1 PROCESO DE DISEÑO DE PRUEBAS

- El tester comprenderá cada requisito y preparará el caso de prueba correspondiente para asegurar que todos los requisitos estén cubiertos.
- Cada uno de los casos de prueba será revisado por el gerente de proyecto y los defectos de revisión serán capturados y compartidos con el equipo de prueba. Los testers volverán a trabajar en los defectos de la revisión y finalmente obtendrán la aprobación y la firma.
- Durante la fase de preparación, el tester utilizará el prototipo, el caso de uso y la especificación funcional para escribir casos de prueba paso a paso.
- Los testers mantendrán una hoja de seguimiento de clarificación y esta será compartida periódicamente con el equipo de Requerimientos y, en consecuencia, se actualizará el caso de prueba. Las aclaraciones a veces pueden dar lugar a solicitudes de cambio.
- La firma para los casos de prueba se comunicará mediante correo electrónico por el analista de negocios.

4.2 PROCESO DE EJECUCIÓN DE PRUEBAS



- Una vez que todos los casos de prueba son aprobados y el entorno de prueba está listo para ser usado, el tester comenzará una prueba exploratoria de la aplicación para asegurar que la aplicación es estable para la prueba.
- Si durante las pruebas exploratorias, surge cualquier bloqueo del producto a probar, será extendido al equipo de desarrollo para su corrección.
- Cada tester realiza la ejecución paso a paso y actualiza el estado de las ejecuciones.
- El tester preparará un gráfico de ejecución con detalles de ejecución diariamente.
- Se detallarán los pasos para replicar el defecto junto con capturas de pantalla en su caso.

- El estado de ejecución de Prueba diaria, así como el estado de Defecto serán reportados a todas las partes interesadas.
- Si hay algún defecto que no sea parte de los pasos pero que podría estar fuera de los pasos de prueba, estos defectos deben ser capturados y correlacionados con el nivel de prueba o en el paso específico que se encontró después de confirmar con el jefe de proyecto.
- Este proceso se repite hasta que todos los casos de prueba se ejecutan completamente con el estado **Aprobado / Error**.

Según el proceso, se seguirá el proceso final de aprobación o finalización del proyecto.

4.3 RIESGOS DE PRUEBA Y FACTORES DE MITIGACIÓN

Riesgo	Probabilidad	Impacto	Plan de Mitigación
CALENDARIO El calendario de pruebas es estrecho. Si el inicio de la prueba se retrasa debido a tareas de diseño, la prueba no puede extenderse más allá de la fecha programada de la prueba UAT.	Alto	Alto	El equipo de pruebas puede controlar las tareas de preparación (por adelantado) y la comunicación temprana con las partes involucradas. Algún amortiguador se ha añadido al calendario de contingencias.
RECURSOS No hay suficientes recursos. Los recursos llegan demasiado tarde.	Medio	Alto	Los días festivos y las vacaciones se han estimado y construido en el calendario; las desviaciones de la estimación podrían derivarse en los retrasos en la prueba.
DEFECTOS Los defectos se encuentran en una fase tardía día Iteración o en un Iteración tardío; los defectos descubiertos tarde probablemente se deban a especificaciones poco claras y requieren tiempo para resolver.	Medio	Alto	Se ha establecido un plan de gestión de los defectos para garantizar una rápida comunicación y fijación de los problemas.

ALCANCE Alcance completamente definido	Alto	Alto	El ámbito está bien definido, pero los cambios en la funcionalidad aún no están finalizados.
Falta de disponibilidad de entorno de prueba independiente y la accesibilidad	Bajo	Alto	Debido a la falta de disponibilidad del entorno, el programa se ve afectado y dará lugar a un inicio retrasado de la ejecución de la prueba.
Retraso de pruebas debido a nuevos problemas	Alto	Alto	<p>Durante la prueba, hay una buena probabilidad de que algunos "nuevos" defectos puedan ser identificados y puede convertirse en un problema que tomará tiempo para resolver.</p> <p>Hay defectos que pueden surgir durante las pruebas debido a la especificación del documento poco clara. Estos defectos pueden ceder a un problema que necesitará tiempo para ser resuelto.</p> <p>Si estas cuestiones se convierten en espectadores, tendrá un gran impacto en el calendario del proyecto en general.</p> <p>Si se descubren nuevos defectos, los procedimientos de gestión de defectos y gestión de problemas están en vigor para proporcionar inmediatamente una resolución.</p>

5. PLAN DE COMUNICACIONES Y LISTA DE EQUIPOS

5.1 EXPECTATIVAS DEL ROL

La siguiente lista define en términos generales las expectativas relacionadas con las funciones directamente involucradas en la gestión, planificación o ejecución del plan de prueba para el proyecto.

N*	Roles	Nombre	Datos de contacto
1.	Gerente de Proyecto	Víctor Celis	vi.celis@duocuc.cl
3.	Departamento Desarrollo	Manuel Vargas	man.vargasc@duocuc.cl
4.	Analista QA	Manuel Vargas Víctor Celis	man.vargasc@duocuc.cl vi.celis@duocuc.cl
5.	Administrador BD	Víctor Celis	vi.celis@duocuc.cl
6.	Analista de Sistema y Diseñador	Manuel Vargas	man.vargasc@duocuc.cl

5.1.1 GESTIÓN DE PROYECTO

Gerente de Proyecto: revisa el contenido del Plan de Prueba, la estrategia y las estimaciones. Da la aprobación de estos mediante firma.

5.1.2 PLANIFICACIÓN DE PRUEBAS

- Asegurar que los criterios de entrada se utilizan como input antes de iniciar la ejecución.
- Desarrollar el plan de pruebas y las directrices para crear condiciones de prueba, casos de prueba, resultados esperados y secuencias de comandos de ejecución.
- Proporcionar directrices sobre cómo manejar los defectos.
- Asistir a reuniones de estado en persona o a través de la línea de conferencia.
- Comunicar al equipo de Testing cualquier cambio que deba realizarse a los productos o aplicaciones de la prueba y cuándo se completarán.
- Proporcionar apoyo local o por teletrabajo.
- Proporcionar equipo funcional y técnico para poner a prueba el personal del equipo (si es necesario).

5.1.3 EQUIPO DE TESTING

- Desarrollar condiciones de prueba, casos de prueba, resultados esperados y secuencias de comandos de ejecución.
- Realizar la ejecución y validación.
- Identificar, documentar y priorizar los defectos de acuerdo con la guía proporcionada por el jefe de proyectos.
- Volver a probar después de que las modificaciones de software se han hecho de acuerdo con el calendario.
- Preparar las métricas de prueba y proporcionar un estado regular.

5.1.4 GERENTE DE PROYECTOS

- Reconocer la finalización de una sección dentro de una iteración.
- Dar el OK para iniciar el siguiente nivel de pruebas.
- Facilitar las comunicaciones de defectos entre el equipo de pruebas y el equipo técnico / de desarrollo.

5.1.5 EQUIPO DE DESARROLLO

- Revisar los resultados de las pruebas (plan de pruebas, casos, scripts, resultados esperados, etc.) y proporcionar información oportuna.
- Ayudar en la validación de los resultados (si se solicita).
- Dar soporte a los procesos de desarrollo y de prueba que se utilizan para apoyar el proyecto.
- Certificar que los componentes correctos se han entregado al entorno de prueba en los puntos especificados en el programa de pruebas.
- Mantener al equipo de proyecto informado de posibles retrasos con respecto a la fecha de entrega de software basado en la programación actual.
- Definir procesos y herramientas para facilitar la migración inicial y continua de los componentes.
- Llevar a cabo una investigación de primera línea en las discrepancias de ejecución y ayudar a los ejecutores de pruebas en la creación de defectos precisos.
- Implementar correcciones a los defectos según el calendario.

6. AMBIENTE DE PRUEBAS

6.1 REQUISITOS

Para el proceso de pruebas se requiere de la disponibilidad de los entornos a saber:

- Aplicación Mobile compilada mediante Android Studio.
- Entorno local aislado.
- Motor de Bases de Datos PostgreSQL + PostGis
- Flask API

6.2 ENTORNO DE PRUEBAS

El ambiente de testing se encuentra de forma local, por lo que es necesario crear un servidor local mediante Flask, con conexión a una base de datos PostgreSQL+PostGis, la que debe ser cargada a en él.

Un entorno Windows disponible para cada tester con:

- Google Chrome V131
- Android Studio 2024.1.2
- Android SDK API 34 con Android 14
- Flask
- PostgreSQL+PostGIS